

MANUAL DE
CINE
COMUNITARIO
cuadernos
del cascarudo /4

Acerca de este manual

Qué es este manual:

- Una guía rápida para dar los primeros pasos en la realización de un material audiovisual colectivo.
- Una guía de sugerencias para facilitar la producción y animar a organizaciones y colectivos a adentrarse en el apasionante mundo de la realización audiovisual.
- Una guía para hacer foco en determinados puntos importante de ese proceso no solo en términos audiovisuales, sino también en términos de trabajo comunitario.

Que no es este manual:

- No es un manual de técnicas cinematográficas específicas (si es posible editaremos un segundo manual a futuro más técnico).
- No es un manual de enseñanza de fotografía cinematográfica. La prioridad esta puesta en la concreción del proyecto colectivo, más allá que vaya en detrimento de la calidad absoluta de la imagen.

Cine

El término **cinematografía** proviene del griego y significa “escritura en movimiento“. Pero cuando hablamos de cine, no hablamos del simple acto de tomar imágenes con una cámara; hablamos, además, de captar o construir ideas, acciones, sutilezas, emociones, y todas las formas posibles de comunicación no verbal para representarlas en términos visuales.

Una película esta compuesta básicamente por acciones y diálogos y a través del aprendizaje de técnicas y métodos podemos sumar todo lo anterior a esas dos características.

Lo principal es que podamos contar con la cámara y una computadora para la edición del material. Mientras más conocimientos técnicos se tengan, mejor será esa narración, pero eso no tiene que limitarnos a encarar un proyecto de cine comunitario porque **filmando es como más se aprende**.



Qué es el cine comunitario

El cine siempre es cine. **Con alto presupuesto o con un celular siempre se podrán contar historias.** Elegimos el término **comunitario** porque se diferencia en algunos aspectos del cine producido por la industria cinematográfica.

Si bien siempre el cine es un proceso colectivo, ya que se requiere de un equipo trabajando coordinadamente, en el cine comunitario se le suma a ese proceso colectivo, una actitud docente de transmisión de conocimientos permanente en el momento de la realización (nunca debe perderse la oportunidad de que sea formativo en las distintas etapas que conlleva hacer una película), y porque responde a una lógica colaborativa y participativa, cuyo ejercicio es muchas veces, más valioso que el material en si mismo.

Además, entendemos al cine comunitario como aquel que involucra y promueve la apropiación de los procesos de producción y difusión por parte de la comunidad. Esto nos permite la posibilidad de comunicar sin intermediarios, y con una subjetividad



propia de quienes encaran el proyecto, sin contaminarse por los procesos que en lo comercial prolongan y disipan muchas expresiones.

Por este motivo, el cine comunitario suele ser un cine de denuncia, políticamente militante de causas injustas o realidades complejas, que promueve la visibilización de realidades que lo comercial deja de lado, o porque no rinden económicamente o porque son un problema que se den a conocer, ya que siempre terminan mostrando las famosas grietas del sistema en el que vivimos.

Si bien toda expresión artística es también política, en el caso del cine hacemos esta diferenciación con una intención de caracterizar el tipo de materiales que se suelen realizar. Lamentablemente, en el menor de los casos suele ser cine de ficción. Nuestra idea con este manual es animar a las comunidades a poder narrar historias de ficción, convencidos que, a través de las mismas, pueden denunciarse o tratarse diferentes temas, pero de una manera más efectiva en términos de herramienta simbólica transformadora.

Importancia del cine comunitario

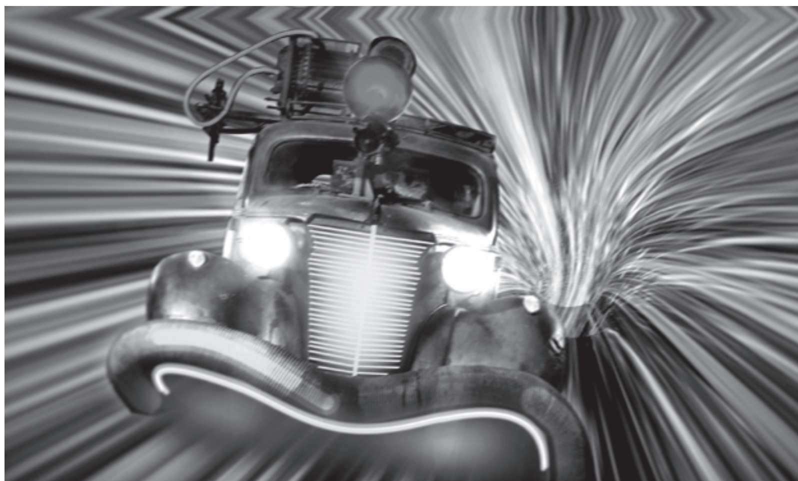
El fin de este tipo de cine no es la industria cinematográfica, sino la reivindicación del derecho a la comunicación, más allá que puede interactuar con la industria a través de dar a conocer las realizaciones en festivales y medios especializados, que más de una vez (sobran los ejemplos) se ven sorprendidos por las maravillosas realizaciones comunitarias, tanto por su originalidad, como por su calidad.

El hecho de no estar atado a compromisos comerciales de ningún tipo, da al cine comunitario la posibilidad de navegar por infinitos universos de contenidos, experiencias y estéticas. Es un espacio en donde todo está permitido porque no esta regulado por ningún estándar o parámetro prefijado.



Esto último es una ventaja que no nunca debemos perder de vista: aprovechar esa libertad y convertirla en posibilidades creativas. Por ejemplo, si no tengo presupuesto para ir a las Malvinas narrando una historia de un ex combatiente que vive en un barrio, puedo utilizar animaciones, cómics o miles de recursos que cumplan con ese fin. ¿Quién dice que no podemos?





Vivimos en un mundo manejado por los medios masivos de comunicación. Los cuales fijan agenda y manipulan la opinión pública tras sus propios intereses. Incluso son tan poderosos que, en el caso de Argentina donde hace unos años se sancionó la **Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual**, la llamada **Ley de Medios**, una ley ejemplar por la construcción colectiva del proyecto presentado, lograron darla de baja.

El cine comunitario es una herramienta fundamental para, entre otras cosas, no perder las voces de quienes decidimos un camino diferente al preestablecido por la industria, alimentando la diversidad cultural y el concepto colaborativo de desarrollo, completando el mapa de información de la realidad que, si no, siempre seria parcial.

El primer paso en una comunidad que decide incluir la actividad cinematográfica como medio comunicacional es la convocatoria e integración al proyecto de personas con los conocimientos básicos técnicos que se deben tener para hacer una película con otras personas con la inquietud necesaria para investigar y aprender dichos conocimientos, ya que a diferencia tal vez del teatro comunitario, hay ciertos aspectos técnicos básicos que se necesitan para comenzar a rodar.

La tecnología actual permite con costos relativamente bajos, poder equiparse con lo mínimo para realizar materiales audiovisuales.

En América Latina existe una enorme cantidad de grupos que están produciendo sus realizaciones de manera independiente y comunitaria, los cuales reconocen la importancia cultural, social y política de esa tarea. Este manual tiene el objetivo de fomentar y alentar la realización audiovisual comunitaria y facilitar los primeros pasos en dichos proyectos a través de nuestras experiencias de producción comunitaria de cine de estos años.





Capacitación

Es interesante plantearse la capacitación en realización audiovisual, como una capacitación que no sea solo meramente "técnica" para realizar una película. La capacitación debería incluir muchos temas relacionados al derecho a la comunicación y los aspectos políticos de la misma para llevarlos luego al cine. Incluso, al tratarse de colectivos que emprenden estos proyectos, son espacios para tratar y capacitar en cuestiones propias del quehacer grupal de cada comunidad.

De esta manera trabajaremos tanto la herramienta como el fin. **El cine para la transformación social en su máxima expresión.**



¡A filmar!

¡¡Ahora sí!! Estamos listos para comenzar el proyecto audiovisual. Vamos a dar algunas pautas importantes a tener en cuenta, cuyo orden de ejecución no es estrictamente el que establecemos aquí, pero sirve para organizar una posible modalidad de producción

Tecnología: formatos, cámaras y edición

Aquí tenemos una gran diferencia entre el cine de la industria y el comunitario. Mientras en el primero la importancia de la tecnología es fundamental ya que busca atrapar al espectador siempre con novedades y realizaciones cada vez más sorprendentes desde lo estético y lo visual, las que sólo pueden lograrse a través de recursos tecnológicos de última generación, **en el cine comunitario las prioridades son otras**. Por ejemplo, visibilizar las realidades desconocidas, la creatividad para resolver con bajísimos presupuestos, etc.; ya que las películas deben adaptarse a las posibilidades concretas que tiene esa comunidad.

Hoy en día la evolución de todos los aspectos tecnológicos ha facilitado en gran medida el acceso a la producción audiovisual ya que, con una cámara, que puede ser provista hasta por un celular, y una computadora con un software de edición, podemos realizar miles de cosas. En la medida que los grupos se vayan capacitando, aumentarán las posibilidades desde el punto de vista de la realización, como generar animaciones, etc.

El formato de grabación siempre tiene que estar relacionado con el equipamiento del que se disponga, ya que si, por ejemplo, grabamos video con una cámara de fotos en una resolución de 2K, el equipo del que se disponga para la edición, tiene que tener las características necesarias de memoria RAM, disco de almacenamiento,



etc.; que permitan trabajar con ese video de forma fluida, sin que se "cuelgue" la máquina o que demore mucho la edición y post producción. Es preferible resignar algo de calidad de imagen final, pero poder trabajar tranquilos y, finalmente, lograr contar la historia.

Las cámaras fotográficas digitales, hoy en día graban todas video en diferentes resoluciones. En general como mínimo en HD que es una resolución de mucha calidad y es soportable por computadoras no tan potentes. Si se dispone de un equipo más grande, puede entonces pensarse en grabar en 2K o 4K. La dificultad que acarrea esto es el "peso" en términos de memoria que ocupa el video en esas resoluciones, lo que nos obligará a disponer de más espacios de almacenamiento en discos rígidos internos o externos.

Lo importante es hacer cine. No atarnos a una resolución determinada que demore o encarezca la producción. Trabajar con lo que se dispone o a lo sumo, con lo que se tenga más fácil acceso.

Se requieren conocimientos básicos de operación de esa maquina fotográfica o cámara de video y de conocimientos básicos de edición de video para el montaje posterior del material. Es por ello que muchos proyectos audiovisuales, como hablamos anteriormente, suelen nacer en el acercamiento e interés de personas con esos conocimientos, a grupos que tienen el proyecto. Lo importante, como dijimos anteriormente, es que, si esas personas no van a integrar a futuro el colectivo, capaciten en todos los aspectos de la realización a los integrantes del equipo, para que sea una herramienta de comunicación que nunca deje de desarrollar proyectos, independientemente de si los realizadores originales siguen presentes o no.



Las cámaras específicamente de video, suelen ser más practicas para comenzar los proyectos por cuestiones de formatos, sus lentes fijos que nos hacen más sencilla la tarea de la fotografía, su capacidad de grabar sonido en la propia cámara, su forma de manipulación, etc.

En los últimos años se ha difundido mucho el uso de cámaras fotográficas para hacer video, ya que, al poder intercambiar sus lentes, puede llegarse a una imagen cinematográfica con un costo mucho menor que lo que implicaría usar una cámara de cine. Ello requiere conocimientos de fotografía para poder trabajar con los diversos lentes. Por tratarse de un manual de primeros pasos en el cine comunitario, sugerimos el uso de una cámara de video si no hay alguien con los conocimientos de fotografía que nombrábamos recién.

Otro tema que hay que tener en cuenta en la elección de la cámara, es que las cámaras de fotos no graban sonido, así que habrá que contemplar el equipamiento necesario para la toma de sonido directo.

En general en este manual hablaremos siempre de hacer una película con una cámara sola. No obstante, si existiera la posibilidad de filmar con dos, algunas cosas se facilitan, o se reducen en tiempos. Aunque se suma más tiempo de post producción al editar el material, que será el doble. Lo que es muy importante es que, si se van a usar dos cámaras, siempre se considere a una la cámara principal. Si el director de la película opera una cámara, esa será la cámara de el. Si hay camarógrafos para las dos, entonces el director deberá monitorear permanentemente esa cámara. Seria como pensar que la película que se quiere hacer podría hacerse con el material de esa cámara. Puede utilizarse si hay posibilidades, un monitor para la cámara principal y coordinar con la cámara 2 que es lo que va a hacer para que no quede ese material librado al camarógrafo.

En el caso de una sola cámara, si no hay posibilidades de monitorear ese video, lo ideal es que haga cámara quien dirija la película.

Por el lado de la edición del material, basta con contar con una computadora en



la que se puedan instalar los soft correspondientes.

Pueden ser PC o Mac. Nosotros recomendamos PC por tener un entorno más abierto tanto para los programas que se requieren y su instalación, como por los periféricos externos más compatibles. También siempre su costo es menor. En relación a los programas de edición hay mucho como el Avid, Final Cut, Premiere, Vegas, y muchos mas. Nosotros recomendamos trabajar con Premiere por la diversidad de formatos de video que reconoce, y porque es muy practico a la hora de "subir" el material a la compu.

El mismo soft nos servirá también para realizar una decente post producción del sonido.

Sonido

Demás esta decir la fundamental importancia que tiene **una buena grabación del sonido**, porque como ya dijimos anteriormente, puede que una escena no tenga toda la calidad de imagen deseada, pero si es fundamental que lo que los personajes dicen se escuche y entienda claramente.

Hay dos opciones que podemos manejar para la toma de sonido en una filmación:

- **Grabarlo directamente con la cámara que se filma**. Esto es con un micrófono a la cámara con lo cual siempre estará en sincro con el video y quedará registrado en la tarjeta, tape o soporte según la cámara.
- **Grabarlo con una grabadora externa y un micrófono** a cargo de una persona operando estos elementos.

En ambos casos es importante usar un **micrófono boom** para tener una buena calidad de sonido, siempre que el presupuesto permita alquilar uno. Si no, nos manejaremos como siempre con lo mejor que podamos reunir o lograr tener, pero con esa premisa que mencionábamos anteriormente de prestar especial atención a la calidad de la grabación.

Si el audio se graba en un equipo externo a la cámara, hay que ser muy prolijo en la descripción de cada toma para que cuando se lleven a la isla de edición, cada una coincida con cada toma de video, reduciendo el tiempo de puesta en sincro.

¿Qué es la puesta en sincro? Es colocarle a cada toma el audio correspondiente. Para ello es fundamental el uso de la **claqueta**, como mencionamos anteriormente. Porque, además de tener información relacionada con la película –planos, tomas, escena–, el sonido que emite al bajar su parte superior quedará registrado tanto en el audio de la cámara como en la grabadora y es lo que nos permitirá dicha puesta en sincro.

Si no es posible disponer de una claqueta se puede colocar la información en una hoja y el sonido se puede hacer con un aplauso o con dos tablitas de madera, por ejemplo.



Roles

Es importante que en el equipo de producción y realización **se distribuyan los roles para poder trabajar más efectivamente, economizando tiempo y repartiendo las tareas correspondientes**. Esta distribución puede hacerse como naturalmente surja de cada integrante en lo que más le llame la atención o le interese hacer o puede ser distribuido en base a conocimientos adquiridos. Quien sea camarógrafo/a tendrá que ser alguien que conozca del uso de la cámara o se capacite para eso.

Otra cosa a tener en cuenta es que, **si la producción es pequeña, muchos de los roles que aquí se diferencian pueden ser ocupados por menos personas**: el director puede ser camarógrafo y a su vez editor, el sonidista puede hacer la post producción de sonido. Los propios actores ayudar en la producción como productores, etc.

Algunos roles importantes son:

- **Directora/or:** No es sólo quien dirige la escena en el momento de filmar, sino que unificará y tendrá en mente todos los elementos y detalles del proyecto. Deberá conocer el guión y repasar las necesidades de producción, locaciones, utilería, cámara, sonido, actores y todos lo necesario para llevar a buen fin la escena.

De alguna manera, en todo lo que esta fuera del momento de filmar, será un coordinador de la actividad junto con La o el jefe de producción.



En el momento de filmar tendrá a su cargo el desarrollo de la situación de rodaje, el trabajo con los actores (aquí es fundamental la preparación previa) de los camarógrafos, del sonido. Si no es quien está haciendo la cámara, es muy importante monitorear la cámara externamente porque las decisiones de los detalles de lo que se filme, encuadre, planos, etc.; serán tomadas en base a eso.

Es muy importante también que quien dirige tenga conocimientos de edición porque eso se traslada al momento de la toma todo el tiempo. Es ciertamente una especie de paradoja como la del huevo y la gallina, pero **conocer la tarea del montaje es sumamente útil para lo que se da en un paso previo al mismo que es el rodaje**.

El rol de dirección suele ser generalmente uno de los roles que toman quienes ya tienen conocimientos previos para acercar a la comunidad que quiere filmar.

Si la producción es muy grande, será útil tener un rol de **Asistente de dirección** que describiremos más adelante.

◉ **Asistente de dirección:** como mencionamos en el punto anterior, asistirá al director en todo lo necesario cuando la producción sea muy grande: llevar planillas diarias de las tomas, en donde los datos serán numero de escena, toma, si está ok, si hay errores, cual fue la mejor de cada plano y toda la información que ayude a que el proceso de edición sea lo más ordenado y ágil posible.

También tendrá a su cargo la claqueta, elemento muy importante ya que además de tener información en sí misma de toma, plano, fecha, etc.; nos ayudará a poner en sincro el audio cuando la toma de audio sea independiente de la del video.







⦿ **Camarógrafo**: estará a cargo de la operación de la cámara. Tendrá los conocimientos necesarios para ello y los pondrá al servicio del director para poder llegar al objetivo que el ultimo tiene en mente con una toma. Es importante esta actitud colaborativa porque si no, se generaría un desgaste entre lo que el director quiere hacer y lo que el camarógrafo aporta. Es fundamental facilitar ese circuito de trabajo y que el director pueda monitorear todo el tiempo el material.

⦿ **Director de fotografía**: en una producción pequeña, este rol suele desarrollarlo el camarógrafo o el director, o ambos. La responsabilidad del rol es ser quien define cual es la mejor opción de de luces, exposición y demás parámetros que den como resultados la mejor opción, la más interesante para expresar lo que el director quiere expresar en esa toma. Si la producción es más grande, es importante que alguien este desarrollando este rol para llegar a un buen fin.



⦿ **Sonidista**: es también un rol muy importante, ya que a veces no es tan importante que la calidad de la imagen sea extraordinaria pero siempre es fundamental que, a los actores, o entrevista-



dos en el caso de un documental, se los entienda claramente en sus parlamentos.

Es un error bastante común en el cine comunitario no priorizar el sonido, dejándolo en una posición secundaria por sobre la imagen. Si se grabara con sonido directo en una grabadora externa a la cámara, es la persona encargada de chequear que no se metan ruidos no deseados, o exista alguna interferencia que malogre la toma. En síntesis, podemos tener planteada la mejor toma del mudo, pero si no se escucha claramente lo que dicen, no sirve de nada.

◉ **Jefe de Producción** (y productores)**:** Es quien coordinara al equipo de productores en el trabajo de lograr que todo lo necesario para filmar, sea locaciones, transporte, comunicación interna, catering, equipamiento, actores, etc.; estén óptimos en el momento acordado. El rol de productor es un rol interesante para que desarrollen aquellos que no tienen ninguna experiencia. Al tratarse de la resolución de cuestiones cotidianas, todo el mundo puede hacerlo, y da espacio a que mientras están desarrollando este rol, puedan ir aprendiendo los conocimientos necesarios en las distintas áreas.







⦿ **Vestuarista**: como el nombre lo indica se encargará de todo lo referente a vestuarios. En el caso del cine que nos ocupa, generalmente no hay presupuesto para proveer de vestuario a los actores, pero esto no es una dificultad, ya que se puede contar con que cada personaje se encargue de conseguir o confeccionar su vestuario. En este caso, la/el vestuarista se encargará de asesorar a cada une con la composición de su vestuario y tendrá la información y la visión del conjunto de todas las vestimentas para que sean acordes y armónicos en su conjunto.

⦿ **Director/a de arte**: es la persona encargada de las cuestiones estéticas de las escenas, qué objetos se encuentran en la misma. También trabaja con los objetos que utilizan los actores. Por ejemplo, en una película del futuro, el tipo de armas, los elementos de comunicación, etc.; son definidos por la dirección de arte.



Ficción o documental:

Hablábamos previamente sobre este tema. Es bastante habitual que la mayor parte del cine comunitario sea del tipo documental, y generalmente de denuncia; mostrando realidades invisibilizadas, problemáticas desconocidas de comunidades, o historias no contadas por la narrativa oficial. Pero **no hay que temerle a la ficción**.



Los objetivos antes mencionados pueden también lograrse a través de esta, con el agregado de un trabajo creativo y con una infinidad de posibilidades que da la invención de una historia. También permite la inclusión muchas veces de grupos de teatro barriales a la hora de convocar actores y actrices para filmar. Si no hay grupos de teatro, un proyecto de este tipo puede incentivar a la formación de uno que quede conformado para el futuro, luego de finalizado el proyecto audiovisual.

Es muy interesante con la ficción partir de un trabajo grupal en la escritura de la historia.



Guión

La construcción de la historia puede ser colectiva o individual. Sugerimos, como decíamos en el punto anterior, no perder la oportunidad de realizar un taller para que un grupo vuelque las ideas madre de la historia, basándose en todos los temas que les gustaría tocar en esa película, y esos temas de la comunidad, poder unirlos en un hilo conductor que luego compondrá el guión final.

Desde el punto de vista técnico, **el guión es la transcripción de la historia que queremos narrar con datos técnicos, locaciones y diálogos**. El mismo será la hoja de ruta del director para filmarlo y de la producción para trabajar sobre locaciones, y todos los elementos necesarios.

Sugerimos que después de tener la narración completa de la historia, una o dos personas centralicen la redacción del guión, para ser más operativa la tarea. Esa redacción puede ser una etapa creativa también, proponiendo al grupo las ideas que surjan durante la escritura del guión.

En el mismo incluiremos antes de cada escena los siguientes datos: Número de escena - día/noche - Interior/Exterior - Locución. Luego la contextualización y descripción de la escena y luego los diálogos. Estos últimos dos puntos pueden intercalarse si entre diálogos se necesita alguna descripción más de la acción.



Algunos consejos:

Tener en cuenta en la escritura del guión **que las escenas no sean demasiado largas y con parlamentos muy extensos**. Básicamente por una cuestión técnica, que dificulta la puesta de cámara y si no se tiene equipos como un Nébula, un *steady* o un estabilizador, los movimientos no suelen ser fluidos. Por otro lado, si la escena es muy larga en relación a los parlamentos, nos vemos en la dificultad de que como generalmente los actores suelen tener nula o mínima experiencia, no se aprenden los textos, lo que ocasiona demoras, frustración y una pérdida de fluidez en los diálogos. Siempre es preferible decir más con menos. Eso también es aplicable a la cantidad de información visual que hay en la composición de la imagen de una escena. Por otro lado, si la escena es muy larga o se intenta un llamado plano secuencia (un registro de corrido sin cortes), la dificultad de producción hace a veces muy difícil que varias cosas funcionen simultáneamente como necesitamos.

Dicho de otra manera, cuanto más sugerimos y menos mostramos explícitamente, más animamos al público a ser participante y no sólo espectador. De esa forma, la característica colectiva del cine comunitario, estaría incluyendo hasta al mismo espectador, convirtiéndolo en una experiencia colectiva completa.

No abordaremos conceptos extremadamente técnicos de la escritura del guion, excepto que, si el director no es el guionista, sugerimos contemplar que quien tomara las decisiones de encuadres y plano es el director, axial que nos remitiremos a narrar en el guión sin incluir los recursos cinematográficos o puesta o movimientos de cámara o encuadres, sin utilizar reseñas como el siguiente ejemplo:

Bien escrita: Juan camina hacia Lucía sin que ella perciba su aproximación.

Mal escrito: Juan camina hacia Lucía. La cámara subjetiva de la mirada de Juan muestra a Lucia de espaldas mientras la cámara se aproxima.



Es siempre interesante ver entre todos, algunas películas con estéticas o temáticas similares para sacar ideas en todos los aspectos de la película. Además, uno de los caminos más interesantes y con más contenido para aprender a hacer cine, es ver mucho cine.

Nociones básicas de estructura dramática

Como dijimos al comienzo, este manual no es un estudio detallado de teoría del cine, ya que tiene el objetivo de incentivar a grupos y colectivos a sumergirse en el apasionante mundo del cine comunitario, es interesante introducir el concepto de estructura dramática a modo "organizador" de un futuro guión. Con esa intención abordaremos algunos puntos importantes.

La estructura dramática del guión. Algunas consideraciones:

La elaboración de un buen guión es fundamental para la producción de una buena película.

La palabra drama tiene habitualmente una connotación negativa. Eso se debe a que está mal utilizada en relación a su significado real. En la vida cotidiana se usa para describir una situación triste o angustiante. Pero en realidad el Drama no es la situación original sino una versión de ella. Dramatizar una situación significa manipular los elementos que la componen para crear una interpretación de la misma.

Definiremos como estructura dramática a la manera en que están organizados los elementos básicos del drama o la historia. Podríamos decir que es el esqueleto de la historia. La estructura más conocida es la de tres actos llamados **el Principio, el Desarrollo y el Final.**

En el guión se manipulan las situaciones con la intención de facilitar la realización del mismo y el entendimiento de los espec-

tadores sobre la historia que se quiere contar, manteniendo su interés hasta el final.

Toda dramatización está compuesta por cuatro elementos básicos:

1. Personajes: Los personajes son el elemento principal de la estructura dramática. Ellos realizan acciones, en uno o varios lugares, en un tiempo determinado. Poseen carácter y personalidad. Sin los personajes no pueden existir la estructura dramática, pues son ellos los que conducen la historia.

2. Acciones: Las acciones determinan el cambio y el movimiento dentro de la estructura dramática. Son realizadas por los personajes y están condicionadas por los lugares y por el tiempo.

3. Lugares: Los lugares cumplen con la función de ubicar la historia en un contexto específico. Poseen un gran impacto en las acciones de los personajes pues, en gran medida, los lugares definen el tipo de acción que un personaje puede realizar en ellos.

4. Tiempo: El tiempo es el elemento más abstracto de los que integran la estructura dramática. Afecta de manera importante a personajes, acciones y lugares.

Podemos determinar tres tipos de tiempo dentro de una historia.

- **Tiempo en el que transcurre la historia:** Es la época en que se ubica la historia. Afecta directamente a los lugares y acciones de los personajes.

- **Tiempo total de la historia:** Es el tiempo que transcurren entre el principio y final de la historia. Puede ir de unos cuantos segundos a varios siglos. Aquí surge una palabra clave en el cine que es la famosa **Elipsis**.

- **Elipsis:** En una historia contada en imágenes, manipulamos el tiempo a nuestro antojo. **La elipsis en el cine nos permite contar 10 años en 10 segundos, por ejemplo**.

Cuando narramos una historia, podemos hacerlo de forma cronológica, en tiempo presente, o efectuando saltos en el tiempo hacia el pasado o hacia el futuro.

La elipsis en el cine es un salto tempo-



ral el relato cinematográfico es una elipsis continua.

¿Por qué? Porque nosotros seleccionamos los momentos que queremos que vea el espectador, y los montamos dando una falsa **continuidad**, haciendo elipsis cada vez que saltamos de una escena a otra.

Lo hacemos incluso dentro de la misma escena para imprimirle ritmo y ahorrarnos tiempos muertos.

Existen elipsis cortas, y elipsis largas, incluso de miles de años.

- **Finalmente existe el tiempo real de la historia:** es el tiempo que toma contar la historia completa. En cine el tiempo promedio de una película es de dos horas.

Actores

¡Es mágico y sorprendente ver como el cine comunitario descubre la vocación actoral de tanta gente! Y cuántas personas se animan a algo que tal vez de otra forma nunca harían. La familiaridad de la comunidad que lo realiza, la situación más relajada en términos de tiempos y resultados, la realización de una historia que es propia, son algunas de las variables por las que las personas que actúan lo hacen con disfrute y sin presiones, animándose mucho más. En general, al ser en la mayoría de los casos las primeras experiencias en actuación, existe muy buena predisposición a escuchar y aprender algunas técnicas y entender también como se filma una película.

Es muy importante un trabajo previo con los actores de ensayos de escenas para que vayan perdiendo el temor o la vergüenza a la cámara y a estar frente a otras personas interpretando un personaje. Los ensayos pueden ir de las escenas de varias personas a las más intimistas para que el



mismo grupo contenga y todos se vean en la misma situación, reduciendo el pudor a esa exposición.

También estos encuentros previos sirven para contar como es el proceso de filmación de una película, que generalmente no es en forma correlativa del guión, si no en base a otras variables, generalmente locaciones. Esta explicación hace que, en el momento de estar rodando, los actores y actrices pueden ponerse más rápido en situación.

Es importante tener en cuenta las características de cada personaje con el perfil de la persona que va interpretarlo, porque facilitará mucho su desenvolvimiento y no exigirá a alguien con poca experiencia actoral, realizar una performance muy compleja.

Los personajes más histriónicos deben ser interpretados por personas con esas características, mientras que los más sutiles o introspectivos deben cumplir la misma característica. Todas estas decisiones suman a la calidad final del proyecto, pero también, al disfrute de cada une en su participación, ya que esa coincidencia de perfil, hará que baje mucho la exigencia.

Plan de rodaje

Una vez escrita la historia y su correspondiente guión, es muy importante armar lo que se denomina “plan de rodaje”

El plan de rodaje no es ni más ni menos que la planificación de las jornadas de filmación con las escenas que se grabaran cada día, y los elementos necesarios.

En general esta basado en las locaciones, así que se filmaran todas las escenas que transcurran en ese lugar. Por eso mismo, como mencionábamos en el punto anterior, es importante que el director pueda contextualizar adecuadamente cada escena a los actores para que no se pierdan en qué momento de la película se encuentran. Muchas veces estamos filmando escenas del final de la película en las primeras jornadas o escenas mezcladas y los actores suelen perderse del hilo del guión, y eso va en detrimento del resultado final.

El plan tiene que estar pensado de tal manera que sea realizable, en cuanto a cantidad de escenas diarias, esto evita acumulación de escenas no filmadas, que complican la organización y además frustran un poco al final de la jornada, no tener todo el material filmado.

Locaciones

En películas de bajo o nulo presupuesto, es importante que las locaciones sean lo más completas en relación a la información visual de cada escena. Mientras más cuestiones relacionadas al arte y la estética resuelvan, mejor. Cuanto más cerca esté del escenario del guión, más fácil será trabajar en ellas y menos costos en objetos de arte o en adecuar el espacio habrá. También es importante la cercanía por las cuestiones de traslado de gente y equipos. Es muy interesante filmar en el barrio o la zona de la comunidad ya que además de abaratar los costos antes mencionados, es una manera de visibilizar los rincones de cada comunidad.





¡Filmando!

Finalmente, luego de todo el trabajo con el desarrollo de la historia a filmar, su guión correspondiente, la distribución de roles –si es que el equipo de producción es grande–, las asignaciones de los papeles a los actores, los ensayos, la selección de locaciones y la preproducción estamos listos para filmar.

La puntualidad es respeto a los compas y al proyecto. Parece raro arrancar este punto así, pero no es menor. ¡Para llegar a este punto se ha trabajado mucho, y aún queda mucho por hacer! El comienzo del rodaje implica la combinación de muchos factores de producción, actores, artículos de arte, equipamiento técnico y operadores, catering, etc. Es fundamental la puntualidad de todas porque las demoras desarman todo un plan de rodaje previamente armado y lo que es más complejo, van quitando la energía del grupo si se hacen repetitivas.

En cambio, si todo esta listo a la hora

indicada según el plan, todo el mundo esta con toda la energía positiva par filmar.

Es muy importante para el director **ir llevando los tiempos de rodaje de cada escena**. Se suele tener mucha más energía por la mañana que por la tarde cuando ya pasó todo un día de rodaje, lo que puede hacer que se pierdan mucho tiempo en cosas sencillas y quede poco tiempo para lo importante. Atención con esto de avanzar fluidamente con la programación del día.

Cuando todo esta listo para la toma, iluminación si es noche, artículos de arte, etc.; es muy importante **hacer un par de ensayos de la toma, como "entrada en calor de actores"** y para ultimar detalles de cámara, etc. Tener en cuenta que ese ensayo se graba, ya que muchas veces sucede que, con la adrenalina de esa primera toma, todo sale muy bien, y ya nos queda un registro de la escena.

Recomendamos hacer lo que en algunos libros llaman "toma Master" es decir, una toma general de la escena de comienzo a fin. Probablemente sea lo que menos se use al editar luego, pero siempre será un recurso salvador en la edición si es que por algún motivo las otras tomas de diferentes encuadres fallan.

Entonces, el asistente de dirección completará los datos de la escena y la toma en la claqueta, el director dirá "sonido" a lo que el sonidista responderá graba. Luego el director dirá "cámara" a lo que el camarógrafo dará el ok también y en ese momento el asistente dirá por ejemplo: "Escena 7 - toma 3", y hará sonar la claqueta.

Ese pequeño esquema muy famoso en el cine nos asegura que no arrancara a filmarse la escena con alguno de esos elementos fundamentales sin grabar.

Repetimos la importancia del monitoreo de la cámara por parte del director. Si el director es el camarógrafo porque se trata de una producción pequeña, se vuelven aun más importantes los ensayos previos de los actores, ya que para quien dirige de esa forma permite no estar 100 % pendientes de los actores y poder prestar más atención a los encuadres, los planos y los niveles de la cámara.



Hay que tratar de no grabar en exceso, quedándonos tranquilos que lo planificado es suficiente para componer las escenas. Todo lo filmado demás, será tiempo invertido posteriormente en visualización, etc.

Planilleo de tomas:

Cuando termina la toma, ya sea porque se completó o hubo un error, es importante asentarlo en la planilla por parte del asistente de dirección, ya que son datos que serán muy útiles a la hora de editar, para ir directamente a las mejores tomas.

Aconsejamos siempre un plano general y al menos dos veces la escena completa con diferentes encuadres de los actores si es un diálogo. En relación a los diálogos, si filmamos con una sola cámara, haremos el diálogo con los distintos planos de un lado del interlocutor, corto, medio, largo, medio con referencia repitiendo la escena cada vez y luego giramos y haremos lo propio con todos los planos deseados de el otro personaje.

En escenas de acción, podemos guiarnos en relación a las posiciones de cámara, como si fuera un dialogo, pero no verbal. Ej., un tiroteo se puede planificar desde el punto de vista del plano, como si fuera un diálogo, incluyendo luego planos detalles, corridas, etc.

El concepto de **espacio off** es interesante a tener en cuenta. El mismo es todo lo que queda fuera del encuadre, lo que no se ve, pero no por eso menos importante ya que es lo que se supone. Lo que el espectador cree o le hacemos creer que sucede fuera de la pantalla.

Así como en el guión plantear preguntas o dejarlas abiertas y crear expectativas, es muy importante ya que mantiene el interés y la atención del espectador, en los encuadres se puede trabajar de una manera similar, haciendo que no todo se muestre. Si somos creativos y logramos esto, el espectador será siempre protagonista y no perderemos su interés.

No abusar de lo teatral. Los planos generales, como dijimos al comienzo, son planos importantes para situar una escena en todo su contexto, pero no hay que abusar

de puestas que tengan una imagen muy teatral. Reservarlas para puesta en contexto de una escena y como backup por si hay al momento de la edición, nos faltara algún plano de enlace entre planos, o hubiera un error en alguno que no percibamos en el rodaje.

Cantidad de planos mínimos:

Como decíamos previamente, una guía podría ser:

- **General**: El plano máximo, abierto que puede ser la toma "master" a la que hacíamos referencia
- **Medio**: medio seria de cabeza a pecho
- **Corto o primer plano**: Primer plano corto cabeza a mentón
- **Primerísimo primer plano** seria un plano detalle de los ojos, por ejemplo, de la boca

Puede ampliarse esta lista con más variantes. Si es importante saber que el plano medio esta en relación al general que se quiere mostrar y el corto en relación al medio. Esto significa que entre plano debe haber una continuidad fluida. Una relación que evite un salto tan abrupto de la imagen que "saque" al espectador de la película.

Y aquí un punto muy importante: Excepto en algunos contados casos en que el recurso tenga sentido en el tipo de narración, la cámara debe pasar desapercibida. Esto quiere decir que si de un plano a otro o en el movimiento de cámara existen situaciones anti naturales o no fluidas que molesten a la visión, eso traerá como consecuencia que el espectador note el uso de la cámara captando la historia. Por ejemplo; el uso del zoom no está recomendado como recurso cinematográfico, ya que es un movimiento no natural realizado por un objeto y no por el ojo humano. Sólo si está justificado por algo puntual deberíamos utilizarlo.

La lista de planos que nombramos previamente puede aplicarse a lugares, objetos y personajes. La elección más adecuada de cada plano, tendrá que ver con la información que deseamos transmitir o la emoción. Es muy importante que el plano elegido para una determinada toma



sea el que mejor transmite lo que deseamos. Una emoción profunda de un personaje se transmitirá más certeramente con un primer plano que con un general, a la inversa que mostrar la situación de un tren cruzando un puente sobre un precipicio situará más al espectador si hay un plano general descriptivo de ello que un primer plano.

Un recurso interesante para utilizar, según el caso, es el **plano secuencia**: toma sin interrupción coreografiada entre los actores y el seguimiento de la cámara. Lo que sería una escena ininterrumpida. Suele ser difícil de lograr porque a mayor duración del plano secuencia, mayor coordinación tendrá que haber entre todo lo que ocurra en la escena.

Las reacciones gestuales a los diálogos en los personajes son muy importantes también. No mostrar siempre al personaje que habla. Por el contrario, mostrar las emociones de quien escucha es una herramienta fundamental para comprender dichas emociones de los personajes.

Otro tema importantísimo es tener presente la futura edición con los diferentes planos elegidos. Es como editar mientras se filma, independientemente de que el director sea el posterior editor o no. Ir chequeando que los diversos planos y encuadres tendrán fluidez en la edición.

Siempre dejar abierta la posibilidad de grabar opciones que tal vez no están establecidas en el guión, pero al momento del rodaje aparecen como opciones interesantes y creativas. Esto es: no atarse de manera inflexible al guión sino dejar siempre un espacio a posibilidades que puedan aparecer en el momento. Todas las instancias de una película tienen posibilidades creativas, incluso la etapa de edición

Como dijimos anteriormente y vale la pena reiterar, si estamos filmando con una cámara sola, primero rodamos toda la escena en sus diferentes encuadres de un lado (ejemplo de un diálogo) y luego todos los planos desde el otro encuadre. Asegurándonos el corte y la posibilidad de otro montaje distinto. Finalmente podemos grabar planos de recursos para el editor y objetos e *inserts* que posibiliten tener recursos de corte al editar. Es importante que

siempre tengan sentido en la narración o sean descriptivos de alguna forma, tratando de ser creativos por Ej.: si queremos representar una espera, supongamos en el conurbano, un paso del tiempo lento, no mostrar un reloj si no, tal vez una persona remolcando un carrito de cartones por la ruta, caminando lentamente.

Ránking de importancia:

- que se escuche lo que los actores dicen
- que se los vea decirlo.
- encuadres descriptivos de caras o planos abiertos.
- Fotografía.

Mantener un ritmo de rodaje según la planificación diaria para no perder mucho tiempo con cosas simples al inicio del rodaje y necesitarlo con cosas más complejas después.

En general, como se trata de gente que no suele hacer cine, hay mucha dispersión y esto demora y encarece. Evitarlo tratando de no dejar demasiados tiempos muertos entre escenas.

Nota importante:
Todo el proceso de esta etapa se va a ver reflejado en la pantalla, aunque parezca mentira, sera así. Si es un proceso respetuoso afectuoso con buena vibra o de lo contrario, también. Por eso es importante disfrutar de cada segundo de la aventura de filmar, incluso, porque ese disfrute también se vera en la pantalla. Y la mejor manera de lograrlo es prepararse lo mejor posible previo a comenzar a filmar.



La edición

Como diría **Walter Murch** (montajista de *Apocalipsis Now*, *El Padrino*, entre otras) visto de una manera sencilla editar es cortar los trozos malos. Además, agrega que es **estructura, color, movimiento, manipulación del tiempo** y muchas cosas más.

Como decíamos antes, el proceso de edición también es un proceso creativo. Una ventaja del cine comunitario es que generalmente por costos más reducidos, podemos darnos el lujo de agregar alguna escena o modificarla en base a su funcionamiento en la estructura general de la película. Así es que no hay que perder de vista eso.

Otro concepto interesante de Walter Murch es que tratemos de hacer lo más con lo menos. En el caso del cine comunitario esa ley que es valida para todo el cine, se vuelve una ventaja a la hora de los bajos presupuestos. Hay que intentar producir el máximo efecto en el espectador a través del mínimo numero de elementos en la pantalla. Sugerir siempre es más efectivo que mostrar. Se puede jugar con ambos conceptos.

Y otra idea a tener muy en cuenta es minimizar los “trucos” de edición ya que un buen montaje es el que no se percibe como tal.

Es muy útil saber editar para luego dirigir. En teoría parecería lógico pensar en aprender a filmar, que es el primer paso y luego a editar que es el segundo. Pero el conocimiento de lo que se necesita como material a la hora de editar hace que, al filmar, el director tenga en cuenta muchas variables que de la otra manera no sería posible.

Catering:

Un tema muy importante es la comida en los rodajes. Más allá de ser un aspecto fundamental en todo rodaje, nosotros podemos abordar su producción también desde

el punto de vista de una oportunidad de producción comunitaria, tanto en la preparación, como al momento de compartir ese espacio de descanso del rodaje.

De esta manera, puede conformarse un equipo de producción que con anticipación pueda preparar todo lo que sea comida, mates, café, etc.; abaratando costos y generando un espacio más de trabajo y de relaciones en el proyecto. Ese mismo grupo puede ser el encargado de suministrar los refrigerios o comidas en los momentos estipulados por la producción.

	DIA DE FILMACION: 20 DE MAYO		LOCACION: Puerta de la casa del loquillo /Calles del barrio / Aguantadero	
	CORTOMETRAJE:		¨ El Cuenco de las ciudades mestizas¨	
	AUTOR: El Culebrón Timbal		CITACIÓN: 8:00 en la HUELLA	
	DIRECTOR: Alexis Fusario			
ESCENA	**E/I - D/N**	**LOC / DEC**	**SINOPSIS**	**ELENCO**
21	Ext. - Dia	Puerta casa loquillo	el maton golpea la puerta	Cristian
21	Ext. - Dia	Puerta casa loquillo	El loquillo se asoma y le dice que ya sale	Alberto
21	Ext. - Dia	Puerta casa loquillo	Benigno se acomoda el arma	Richard
21	Ext. - Dia	Puerta casa loquillo	El loquillo sale y ambos se van.	Julia
27	Ext. - Dia	Puerta casa loquillo	El heavy va a la casa del loquillo a buscarlo	
22	Ext. - Dia	Calles del barrio	Dialogo entre el loquillo y Benigno (el loquillo y su teoria del tractor)	
23	Ext. - Dia	Calles cerca aguant.	Dialogo entre el loquillo y Benigno (el loquillo se acuerda de que por alli paso)	
25	Ext. - Tarde	Aguantadero	Dialogo cuelgue del loquillo del sol, las bolitas y otras yerbas	
28	Int. - Tarde	Aguantadero	Dialogo del loquillo sobre los perros del barrio	
30	Int. - Tarde	Aguantadero	Monologo del loquillo sobre su relación Giunta	
32	Ext. - T /N	Puerta del Aguant.	El loquillo y Benigno ven a los larvas. Benigno lo raja al loquillo	
32	Ext. - T /N	Campo del Aguant.	Benigno y los larvas a los empujones	
Personaje	**Citación**	**Lugar**	**Utilería / Ambientación**	**VEHICULOS**
Loquillo	09:00	Casa de Julia	Mochila desvencijada con una manta adentro, yerba, mate, termo	
Benigno	09:00	Casa de Julia	Dibujos de la historia medieval del heavy	
Heavy	09:00	Casa de Julia	Bolitas	
Estela	09:00	Casa de Julia	Arma de Benigno	
Larvas	16:30	Huella		
FX	**Pers.**	**VESTUARIO**	**NOTAS DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN**	
arma	Loquillo	pantalon, remera, saco	Desayuno a las 8:00 en la Huella	
	Benigno	jean, camisa, polar negro	Almuerzo a las 13:00 en la Media 5	
	Heavy	jean roto, buzo negro rotoso	Merienda a las 17:00 en la Huella	
	Estela	pollera, remera y saco abrigo		
	Larvas	oscuros		

Planilla de Rodaje



Escena 5 | Dormitorio de Benigno | Int. / noche

Suena un celular. El matón, dormido, atiende.
Se escucha una voz.

Mario:
-¿Benigno?
Benigno no contesta

Mario:
-¿Sos vos, Benigno?

Benigno:
- Sí… ¿qué pasa?

Mario:
- Escuchame; ¿me escuchás?

Benigno:
- Sí…

Mario:
- Me llamó Giunta. Que mañana hace un acto en el obrador, dice que quiere verme…

Benigno no contesta

Mario:
-¿Me escuchás?

Benigno:
-Si…

Mario:
-Dice que quiere verme…

Benigno:
-¿Y?

Mario:
-Es por lo que te conté el otro día, dice que quiere verme…

Benigno: (contrariado)
-Y andá, Mario!

Mario:
-No boludo, tengo que ir con vos. Me llama a mí, pero es para que vaya con vos… es por lo que te conté…

Benigno fastidioso no contesta

Mario:
-Te paso a buscar y vamos…

Banigno apaga el celular, mientras se escucha la voz de Mario que insiste.

Escena 6 | Galpón | Int. / noche

En el galpón un escenario improvisado con tablones. Al fondo en el lateral izquierdo una bandera de Gobierno de la Provincia, a la derecha una bandera Argentina y en el centro un cartel de chapa con la leyenda "Giunta intendente". Un puesto de choripan, música, chicos corriendo. Los matones de Giunta abren paso entre la gente. Giunta queda rodeado de gente, cerca una viejita se le acerca a darle un beso, Giunta malhumorado le pone la cara y sonríe.

Viejita:
-Son doce pensiones que están en el expediente, señor Giunta…

Escena 7 | Escenario del Galpón | Int. / día

Giunta hablando al oído de otro hombre.

Giunta:
-Eso lo tenemos que arreglar en la primera sesión... A ese hijo de puta lo vamos a hacer cagar...

Escena 8 | Galpón | Int. / día

Giunta camina con otro hombre al lado. Los matones no dejan que se acerque demasiado al candidato.

Hombre:
-Ponele que el contrato te lo confirman en febrero, en marzo abril podemos ir con los planos, ¿me entendés?

Bibliografía consultada:

- Brown, Blain. *Cinematografía: teoría y práctica*.
- El Cine Comunitario en América Latina y el Caribe, FES Comunicación, 2014.
- Murch, Walter. *En el momento del parpadeo*.





Asociación Civil El Culebrón Timbal
www.elculebrontimbal.com.ar

Investigación y desarrollo de contenidos: **Alexis Fusario**
Diseño: **Nahuel Croza**
Ilustraciones: **Romina Ferrer**

Octubre de 2021
Cuartel V, Moreno
Provincia de Buenos Aires, Argentina





cuadernos del cascarudo es una serie de materiales educativos que concebimos en el diálogo cotidiano con los referentes de las organizaciones barriales, sociales y comunitarias, los artistas, y trabajadores de la cultura, y los comunicadores comunitarios (radios, TV y gráficos) de nuestros barrios. La hicimos para interrogarnos sobre el lugar estratégico de la cultura en la profundización de la democracia participativa y desde ahí construir un nuevo marco conceptual para la acción sociocultural. Una acción que recupere las sensibilidades y los sentidos populares y los ponga al servicio de procesos educativos y políticos comprometidos con el desarrollo de redes y circuitos alternativos de producción y distribución de bienes culturales populares y la democracia participativa.





